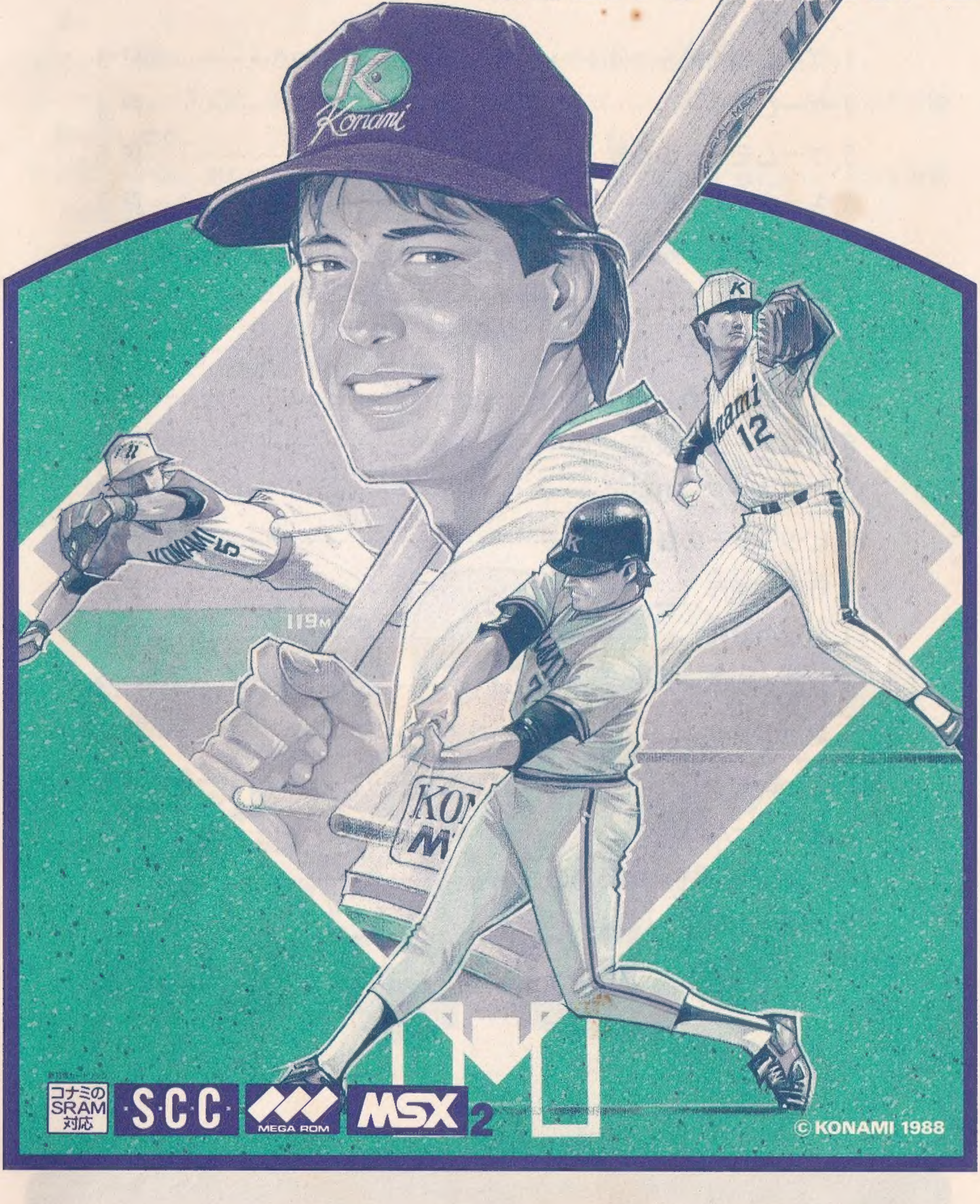
KONAMI

RC757

THEプロ野球 激突ペナントレース™

ユーザーズマニュアル USER'S MANUAL



コナミのSRAM対応 S·C·C MEGA ROM MSX2

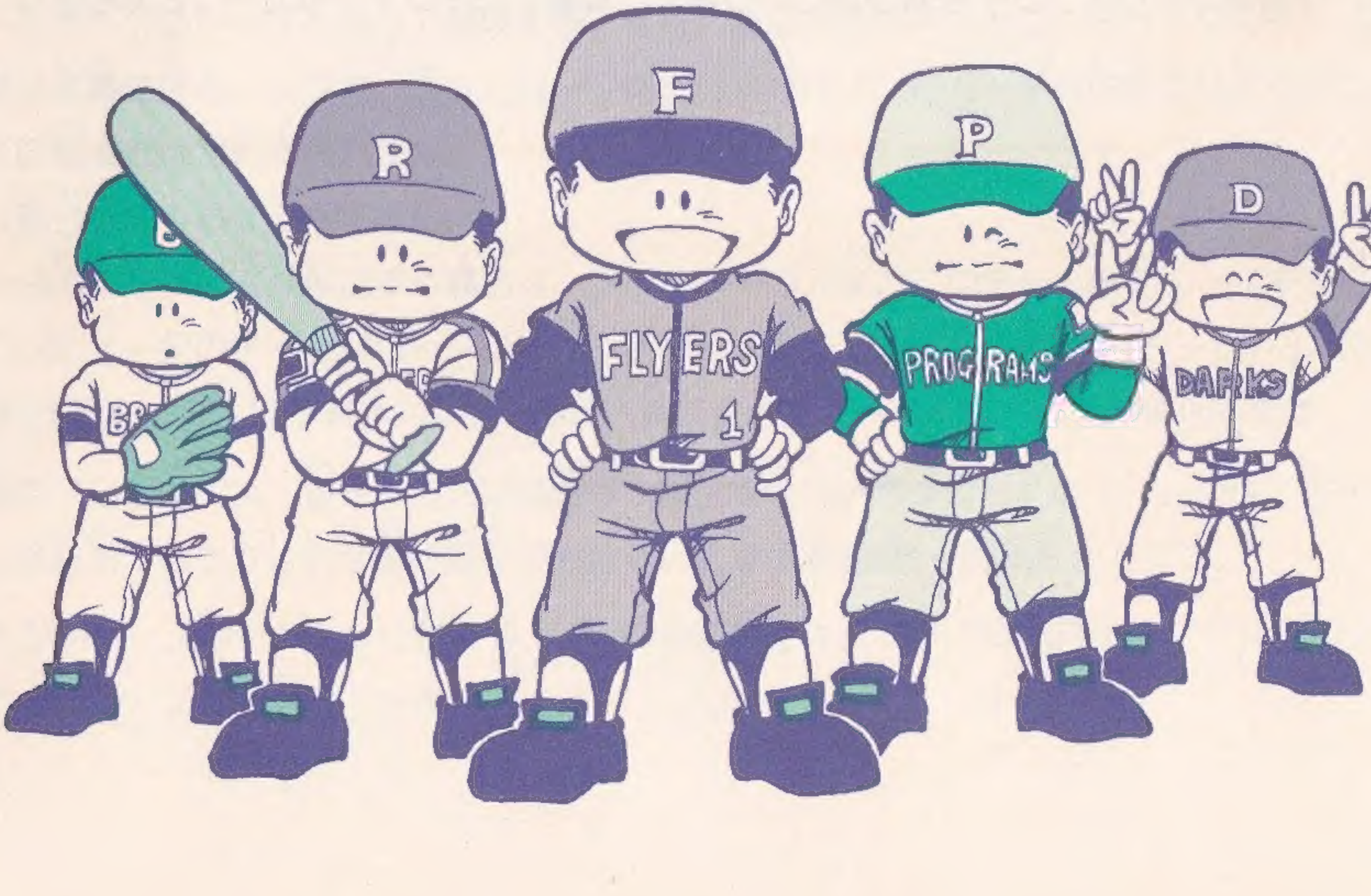
© KONAMI 1988

もくじ

1.ゲームの特長 …… P 3
2.ゲームのルール …… P 4
3.ゲームモードの概要 …… P 5
4.キー操作の基本 …… P 7
5.ゲーム画面の種類と名称 …… P 8
6.ゲームの始め方 …… P10
7.リーグを作る …… P12
8.チームを作る …… P14
9.対戦チームの設定 …… P18
10.先発オーダーの設定 …… P19
11.ピッチャーの操作 …… P20
12.守備の操作 …… P22
13.攻撃の操作 …… P23
14.走塁の操作 …… P23
15.選手の交代 …… P24
16.ゲームセーブ …… P25
17.設定チーム一覧 …… P26
18.「新10倍」を併用する時の注意 …… P27
19.使用上の注意 …… P27

ゲームの特長

1. このゲームは、1〜6人で遊べます。
2. キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。ただし、設定モードでは、キーボードが必要です。
3. このゲームは、(1)オープン戦、(2)ペナントレース、(3)観戦の3つのモードで楽しむことができます。
4. オープン戦は、(1)一人でコンピュータと対戦、(2)二人で対戦の2種類が選べます。
5. ペナントレースでは、2〜6チームで一つのリーグをつくり、リーグ内のチームの総当たりで優勝を争います。
6. 観戦モードは、あなたの指定したチーム同士をコンピュータで自動的に操作させてそれを観戦できるモードです。
7. このゲームは、あなただけのオリジナルチームを作ることができます。
8. このゲームは、「3.5インチフロッピーディスク」（以下「ディスク」と言います。）や「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAM（以下コナミのSRAM」と言います。）にゲームやチームデータのセーブが可能です。



ゲームのルール

ゲームは基本的に、通常の野球のルールと同じです。ただし仕様上、次の点については注意が必要です。

1. このゲームには、コールド勝ち（負け）が設定されています。何回であろうと得点差が10点以上になると、その時点で試合は終了となります。
   ①後攻のチームが10点以上リードした場合は、その回の終了を待たずに、その時点で試合終了となります。
   ②先攻のチームが10点以上リードした場合は、後攻チームはその回の裏の攻撃ができます。ここで、もし後攻チームが得点差を10点未満にするとゲームはさらに次の回へと進みます。
2. このゲームでは、攻撃の裏表に関係なく、先に99点を先取したチームがその時点で勝ちになります。
3. このゲームに引き分けはありません。同点の場合は何回でも、勝負がつくまで延長戦を続けます。
4. 得点表示は、表示画面の都合上、次の通りとなっています。
   各回の得点表示は1桁のみです。従って、1イニングに10点以上の得点をした場合は、下1桁のみの表示となります。ただし、合計得点の計算は正常に行ないます。
5. タッチアップによる進塁は、通常のルールと同じに判定されます。つまり、ランナーは、守備側がフライの打球を捕球した後でないと進塁のための走塁はできません。ただし、捕球する前にランナーが進塁を行なった時、守備側がこれを無視してランナーにタッチをしなかった場合は、守備側がタッチプレイを怠ったという事で、進塁したランナーはセーフとなります。

ゲームモードの概要

1.オープン戦・1Pモード（1PLAYER）

オープン戦は、ペナントレースとは別の、いわゆる練習試合です。自分の実力を試したり、相手の弱点を探るにはこのモードを選択して練習試合を行ないましょう。
相手チームはコンピュータが操作し、試合のルールや操作方法はペナントレースモードと同じです。また、オープン戦モードの試合結果は記録に残りませんし、ペナントレースの開幕中でも自由に試合を行なえます。

2.オープン戦・対戦モード（2PLAYERS）

あなたが作ったチームと、あなたの兄弟や友人が作ったチームとの間で練習試合をする時には、このオープン戦2Pモードを選択します。試合の方法は、オープン戦1Pモードと全く同じです。

3.ペナントレース・モード（PENNANT）

実際のプロ野球と同じように、リーグにいる全てのチームとの総当たり戦を行ないその勝率で優勝を競うモードです。

(1)ペナントレース・モードには、①一人で参加する場合、②2～6人の複数の人が参加する場合の2種類の方法があり、リーグのチーム数や試合の対戦方法に次のような違いがあります。

①一人で参加する場合は、あなたのチーム＋コンピュータのチーム（5チームあります。）＝6チームが1つのリーグとなって優勝を争います。あなたのチームとコンピュータのチームの対戦は実際に行ないますが、コンピュータ同士の対戦はコンピュータの内部で試合を行ない、その結果だけが表示されます。
（試合を見る事はできません。）

②2～6人の複数の人が参加する場合は、プレイヤーの人数だけのチーム数でリーグを構成し、コンピュータのチームはリーグに参加しません。従って、2人の場合は2チーム、3人の場合は3チーム……という具合いに参加する人数によってリーグのチーム数が変化します。

(2)実際のプロ野球では、各チームと26試合ずつ試合を行ないますが、このゲームでは、各チームとの試合数があらかじめ自由に設定できます。設定の範囲は1～26試合までです。

(3)ペナントレース中のチームの勝敗や、リーグ内の順位は、「コナミのSRAM」「ディスク」のいずれかにセーブ（保存）できます。

4.観戦モード（WATCH）

観戦モードではコンピュータ同士による試合のシミュレーションが観戦できます。

試合をする2つのチームは自由に選ぶことができます。

5.メディア選択（MEDIA SELECT）

「新10倍カートリッジ」と「ディスクドライブ」の両方がMSXパソコンに接続されている場合にのみ表示されます。

①オープン戦、ペナントレース、観戦の初期設定で、チームの選択を行なう時、自分のチームのデータをセーブ/ロードするメディアを設定します。

②ペナントレースのデータをセーブ/ロードするメディアを設定します。

キー操作の基本

1. このゲームではキーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。ただしリーグやチームを作ったりするなど、いろいろな設定モード等では、キーボードしか使用できません。
2. キーボードとジョイスティックの対応は次の表のとおりです。次ページ以降の操作説明ではプレイヤー1のキーボードの操作方法を基本に説明してあります。従ってプレイヤー2の操作はプレイヤー1のキーに対応したキーを使用してください。
例えば、プレイヤー1が スペース キーで行なう操作はプレイヤー2の人は SHIFT キーを使用します。

■キーボードとジョイスティックの対応表■

操作			動き
キーボード(プレイヤー1)	キーボード(プレイヤー2)	ジョイスティック	
⇦	S	レバー「左」	投手の操作 守備の移動 塁の指定　等
⇨	F	レバー「右」	
⇧	E	レバー「上」	
⇩	C	レバー「下」	
スペース	SHIFT	トリガボタンA	投球、送球および モードの決定 等
M 又は N	CTRL	トリガボタンB	モードの解除 等

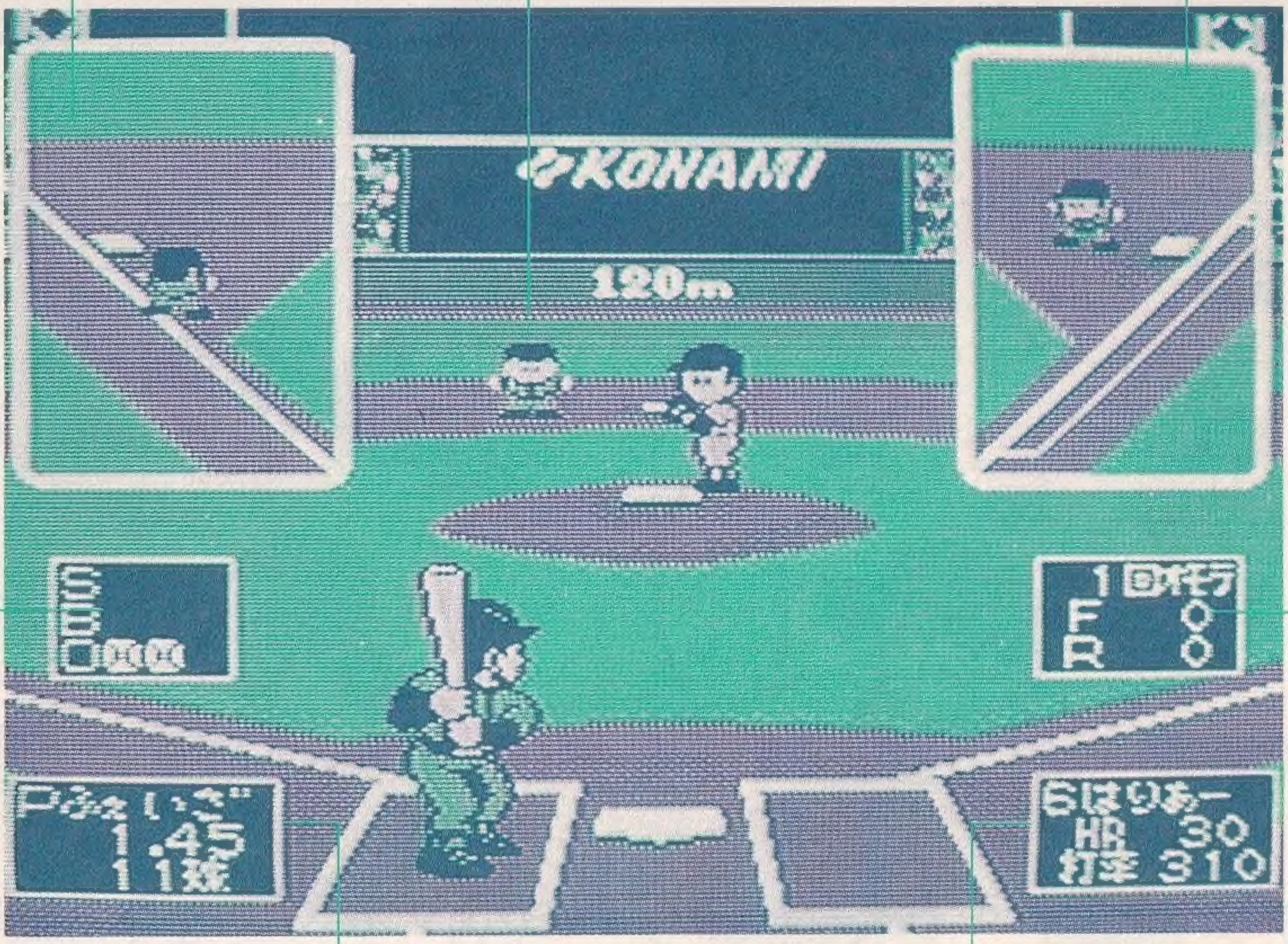
ゲーム画面の種類と名称

このゲームには、ゲームの進行やシーンに応じて、「拡大画面」と「全体画面」を自動的に切り替えながら表示しています。それぞれの画面の内容を以下に説明します。
なお次ページ以降の説明では、「拡大画面」「全体画面」という言葉で説明を行なっています。

1. 拡大画面

キャッチャーからピッチャー方向をながめた画面です。ピッチングとバッティングの時に表示されます。

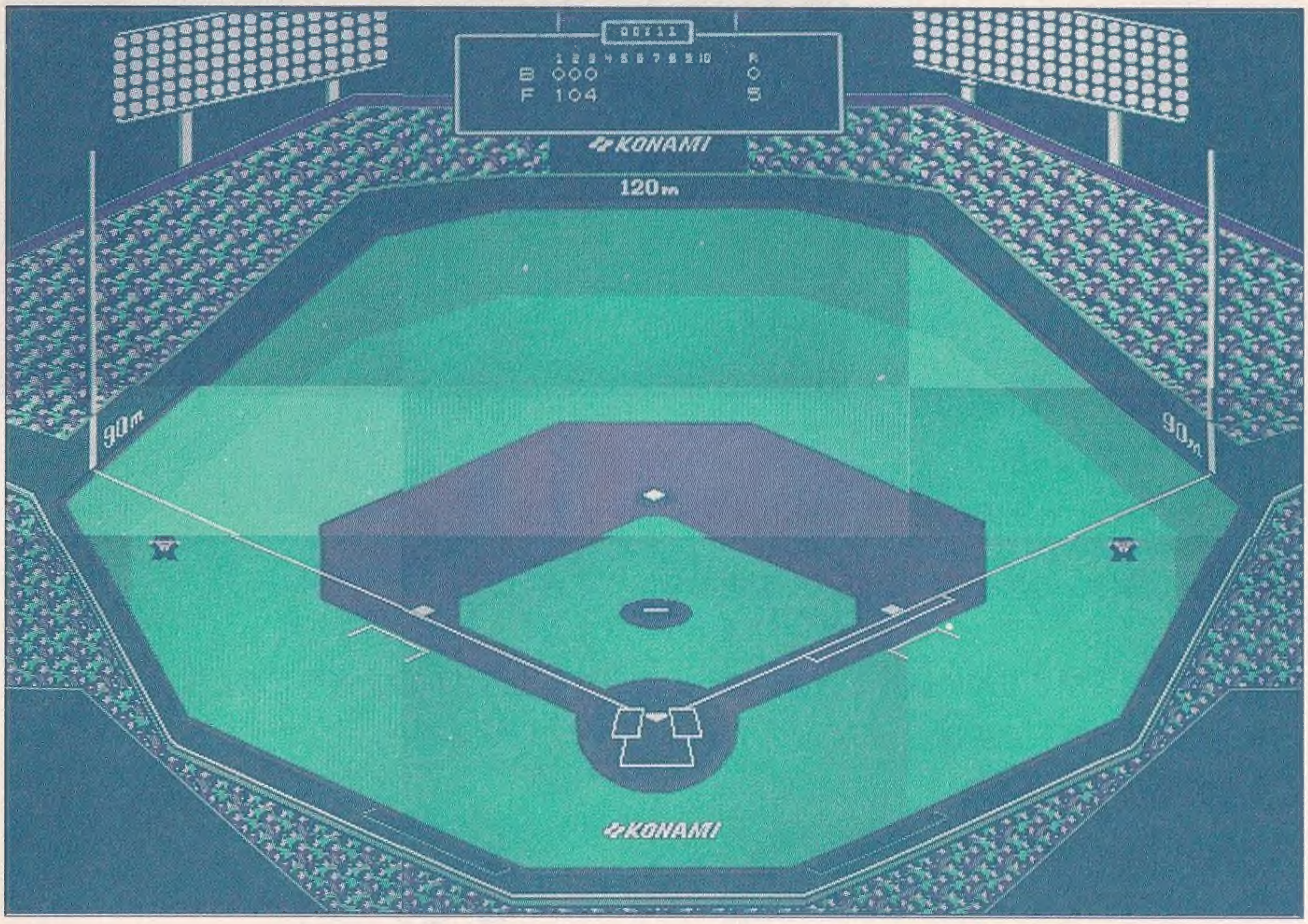
三塁ランナーがいる時ランナーを表示する　二塁ランナーがいる時ランナーを表示する　一塁ランナーがいる時ランナーを表示する



カウント（SBO）　ピッチャーのデータ　バッターのデータ　イニングと得点の表示

2.全体画面

球場を空から見た画面です。球の動きによって画面も動きます。上下方向にはスクロールし、左右方向は画面切り替えを行なっています。また全体画面の右上には、走者（ランナー）の走塁状況が表示されます。



ゲームの始め方

1. まず、タイトル画面でどのモードで遊ぶかを選択します。⇩ ⇧ キーまたはジョイスティックでモードを選択し、スペース キーまたはトリガAで決定します。
それぞれの表示の意味は次のとおりです。

①1PLAYER
（オープン戦・1P用）
②2PLAYERS
（オープン戦・2P用）
③PENNANT
（ペナントレース）
④TEAM EDIT
（チーム編成）
⑤WATCH
（観戦）
⑥MEDIA SELECT
（「コナミのSRAM」か
「ディスク」の選択、
ただし両方とも接続されている時のみ表示されます。）

各モードの詳しい内容については5ページを参照して下さい。

2. 次に試合を行なうための設定を行ないます。設定する項目は次のとおりです。
①試合を行なうチームの選択
②先発ピッチャーの選択
③先発オーダーの設定

3. はじめてペナントレース・モードで試合をするときは、次の準備が必要です。
①自分のチームや試合の結果を保存するため、「コナミの新10倍カートリッジ」または「ディスク」を準備しましょう。「ディスク」や「コナミのSRAM」は、あらかじめフォーマットしておいてください。（フォーマットの方法はMSXパソコン、フロッピードライブ、新10倍カートリッジの取扱説明書に記載されています。）
なお、「ディスク」や「コナミのSRAM」がなくても、チームの設定やペナントレースの試合は出来ますが、電源を切ると保存出来ません。

②チームを作る……（14ページ参照）

自分のオリジナルチームを作ります。コンピュータがあらかじめ6チームを持っていますので、この中から選ぶこともできます。作ったチームは①で準備した「ディスク」または「コナミのSRAM」の中に入れておきましょう。

③リーグを作る……（12ページ参照）

あなたの参加するリーグ（優勝を争うチームの集団、例えば、セ・リーグやパ・リーグなど）を作ります。

4. 各モードで必要な初期設定が終わると試合開始です。（操作方法は18〜19ページを参照）

5. ゲームの途中でメンバーチェンジができます。（操作方法は24ページを参照）

6. あなたのオリジナルチームを編成できます。（操作方法は14ページを参照）

7. ゲームやオリジナルチームのデータを「コナミのSRAM」や「ディスク」に保存しておくことができます。（操作方法は16ページを参照）

リーグを作る

1.開幕(NEW SEASON)の選択

ペナントレース・モードの場合、まず所属する“リーグ”を作らなければなりません。

① タイトル画面で“PENNANT”を選択すると、ペナントレースモードに入り左下のような画面がでます。

② ここで“NEW SEASON”を選択します。

③ すると「LEAGUE SELECTION」画面が表示されます。この画面で、リーグの、①参加プレイヤー数、②チーム選択、③各チームとの試合数を設定します。

2.基本操作

リーグ設定の時のキー操作は、基本的に次のようになっています。

① M キー(または N キー、以下同じ)を押すと画面下の設定項目が選べます。黄色の文字で表示されている項目が設定可能な項目です。

② カーソルキー(⇨ ⇦ ⇩ ⇧)および スペース キーを使用して各項目の設定を行ないます。(詳しくは、以下の(2)~(5)を参照)

3.設定の方法

1)参加プレイヤー数の選択

参加プレイヤーは、1~6人の間で自由に選べます。1人の場合はコンピュータと、2~6人の場合はプレイヤー同士が1つのリーグで戦います。

① M キーを押して、「PLAYER」の文字を黄色にします。

② ⇩ ⇧ キーを押し、プレイヤー数の表示を希望の数に合わせます。

(2)チームの選択

リーグに参加するチームを選択します。あらかじめ設定されている6チームの他に、自分で作ったオリジナルチームも選択できます。(チームの作り方は17ページ参照)

①［M］キーを押して、「SELECT」の文字を黄色にします。

②カーソルキーを押して“ボールマーク”を選びたいチーム名のところへ移動させ、［スペース］キーを押します。

③プレイヤーが1人の時はNo.1があなたのチームです。No.2～6はコンピュータのチームとなります。なお、コンピュータのチームを選択することも忘れないように。

④プレイヤー数が2～6人の時はそれぞれのプレイヤーが順番に自分のチームを選んでください。画面の上半分に選んだチームが表示されてゆきます。すべて設定し終わったら自動的に試合数の設定に移ります。

(3)選択チームの取り消しと変更

①まず［M］キーで「CLEAR」を選択します。

②No.が点滅しているチームの名前を取り消す事ができます。［↓］［↑］キーを使って取り消すチームのNo.を選び、［スペース］を押します。

③取り消しが終わったら、［M］キーをおして「SELECT」を選択し、ふたたびチーム名の設定を行ないます。

(4)試合数の設定

通常のプロ野球では、リーグ内のチームと26試合ずつの試合を行ないますが、このゲームでは、それぞれのチームと行なう試合数が自由に設定できます。設定できる範囲は1～26試合の間です。

①［M］キーを押して、「COUNT」の文字を黄色にします。

②［⇩］［⇧］キーを押し、試合数の表示を希望の数に合わせます。

(5)設定の終了

全ての設定が終わったら、［M］キーで「END」を選択し、［スペース］キーを押します。これでリーグ設定が終了しました。

チームを作る

このモードでは、自由に自分のチームを作ることができます。
ここでは、①新しくチームを作る ②すでに作ったチームの内容を変更するの2種類の選択ができます。
なお、設定した打率や防御率など全ての数値の値は、試合の内容や結果で変化することはありません。

1.新しくチームをつくる時の手順

①タイトル画面で“TEAM EDIT”を選択します。
②「データをロードしますか」と表示されるので、「いいえ」を選択し スペース キーを押します。
③「TEAM EDIT」画面になります。
④ ← → ↓ ↑ キーで赤いカーソルを移動させ、キーボードから名前や数値を入力します。(設定項目については「4.設定要素」を参照のこと)
⑤設定が終了したら内容を確認し、OKなら F1 キーを押します。
⑥「TEAM EDITをおわりますか」と表示されるので、「はい」を選択し スペース キーを押します。
⑦「SRAM」「ディスク」のどちらにセーブするか選択し、 スペース キーを押します。
（SRAMとディスクの両方を接続している時のみ）
⑧「しゅうりょう（終了）」と表示されたら、チームの設定は終わりです。

2.すでに作ったチームの設定を変更する時の手順

①タイトル画面で“TEAM EDIT”を選択します。
②「データをロードしますか」と表示されるので、「はい」を選択し、スペース キーを押します。
③「SRAM」と「ディスク」のどちらからロードするかを選択し、 スペース キーを押します。
（「新10倍カートリッジ」と「ディスクドライブ」の両方を接続している時のみ）
④ ← → ↓ ↑ キーで設定を変更するチーム名を選択し、 スペース キーを押します。
⑤「TEAM EDIT」画面にデータがロードされ、表示されます。
⑥ ← → ↓ ↑ キーで赤いカーソルを移動させ、キーボードで修正を行ないます。
⑦以下1-⑥〜⑧まで同じ操作です。

3.チームデータのセーブ

①チームデータは、上記の手順に記されているように「コナミのSRAM」あるいは「ディスク」にセーブできます。
②セーブできるチーム数は、「コナミのSRAM」で約20チーム、「ディスク」で約40チームです。

③「新10倍カートリッジ」や「ディスクドライブ」が接続されていなくてもチームの設定はできます。この場合、データはMSXパソコンのRAMに保存されます。
最大2チームまでが保存できます。ただし、MSXパソコンの電源を切るとデータは消えます。

4.設定要素

(1)チーム名の設定

①まず、チームの名前を決めます。英文字および数字が使用でき、10文字まで入力できます。
②チームデータをセーブする時、設定したチーム名がファイル名となります。
ただし、「コナミのSRAM」場合はチーム名10文字のうち、最初から5文字がファイル名になります。このため、「コナミのSRAM」にセーブする時は最初の5文字でチーム名が区別できるようにしてください。

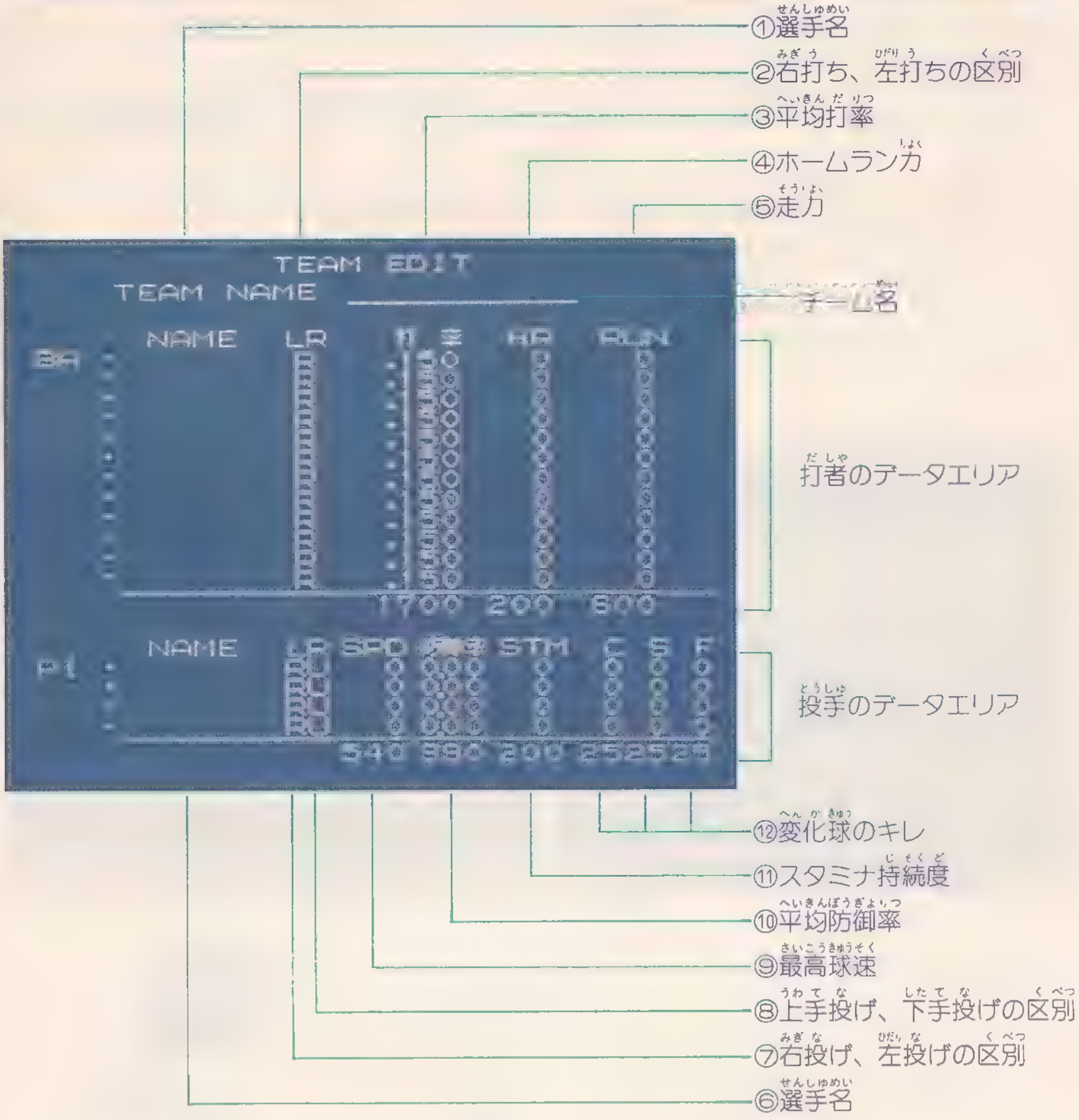
(2)打者（バッター）の設定

打者は、画面の上半分にデータを入れます。12人の選手が設定できます。守備位置の設定は行ないません。

①選手名……………………… “ひらがな”で、最高6文字まで入力できます。
②右打ち、左打ちの区別……右打ちにしたい時は“R”、左打ちにしたい時は“L”を入力します。
③平均打率……………………打者の打力を決める数値で、この数値が高いほど打球の速度が速くなります。
最低打率は.150、最高打率は.399です。この間で自由に打率を設定できます。ただし、打率.150に上乗せできる数値の合計は1.700に限定されていますから12人の打率の合計は3.500、平均は、292ということになります。
なお、選球眼や球をミートする力はプレイする人の技術で決まります。
④ホームラン力………………打者の打力を決める数値で、この数値が高いほど打球の飛距離がすぐれています。（つまりよく飛ぶ）
最低数値は0、最高数値は59です。この間で自由に設定できます。ただし、12人の数値の合計は200に限定されています。
⑤走力…………………………走者になった時の足の速さを決める数値で、この数値が高いほど速く走ります。
最低数値は0、最高数値は99です。この間で自由に設定できます。ただし、12人の数値の合計は600に限定されています。

投手（ピッチャー）の設定

- 選手名……………………… "ひらがな" で、最高6文字まで入力できます。
- 右投げ、左投げの区別……右投げにしたい時は "R"、左投げにしたい時は "L" を入力します。
- ⑧上手、下手投げの区別……上手投げ（オーバースロー）にしたい時は "U"、下手投げ（アンダースロー）にしたい時は "D" を入力します。
- 最高球速…………………投げることの出来る球の最高スピードで単位はkm/hです。最高値は159km/hとなっています。数値を0に設定しても最低速度（約60km/h）で投球ができます。
- 平均防御率………………投手がどの程度相手の得点を防げるかのバロメータです。設定値は0.01～9.86です。4人の防御率の合計が9.90になるように設定して下さい。なお、打者とのかけひきはプレイヤーの上手下手で決まりますので、防御率のよい投手が絶対得点を取られないとは限りません。
- スタミナ持続度……………スタミナは、球速、変化球のキレに影響します。スタミナの数値が低い選手ほど、投球数が増えると最高球速や変化球のキレが早く低下します。設定値は0～99、4人の数値の合計は200以下です。
- 変化球のキレ………………変化球の変化の度合（どのくらいよく曲がるか）を決定する数値です。変化球は、カーブ（C）、シュート（S）、フォーク（F）が使用でき、各々について数値を設定します。数値が高いほどよく変化します。設定は0～9、各々の球種について4人の投手の数値の合計は25以下です。



①選手名
②右打ち、左打ちの区別
③平均打率
④ホームラン力
⑤走力
TEAM EDIT
TEAM NAME
チーム名
NAME LR 打 率 HR RUN
1700 200 600
打者のデータエリア
NAME LR SPD STM C S F
投手のデータエリア
⑫変化球のキレ
⑪スタミナ持続度
⑩平均防御率
⑨最高球速
⑧上手投げ、下手投げの区別
⑦右投げ、左投げの区別
⑥選手名

対戦チームの設定

オープン戦をおこなう時は、まず対戦チームを決めます。ペナントレースの時はコンピュータが自動的に対戦チームを決めて行きます。

1. まずプレイヤー1のチームを決めます。カーソルキーでチームを指定し、スペース キーを押して下さい。
2. 次に M キーをおして「CPU」（または「2P」）の表示を黄色の文字にします。
3. カーソルキーでチームを指定し、スペース キーを押して下さい。
4. チームを修正する時は、M キーをおして「1P」、「CPU」（または「2P」）の表示を黄色の文字にし、チームを再度指定します。
5. 設定が終わったら、「END」を選択し、スペース キーを押して下さい。

先発オーダーの設定

試合を開始する前に、先発オーダーを決めます。これはオープン戦、ペナントレースにかかわらず1試合毎に行ないます。

1.先発ピッチャーの設定

①4人のピッチャーの中から、一人を選びます。[⇩] [⇧] キーで赤い枠を移動させ、希望の選手を選びます。

② [スペース] キーを押すと設定が終了します。

③CPU（コンピュータ）が操作するチームは、CPUが自動的にピッチャーを選択します。

2.先発オーダーの設定

(1)オーダーを変更しない時

「STARTINGLINE-UP」画面には暫定のオーダーが表示されています。修正しない時は [スペース] を押すと設定は終了します。

(2)オーダーを変更する時

①オーダーの変更は、打順と選手名を囲む2つのカーソル（赤い枠と青い枠）を操作して行ないます。

②打順を囲む枠が「打順カーソル」、選手名を囲む枠が「選手名カーソル」です。

③最初、「打順カーソル」が赤色、「選手名カーソル」が青色で表示されています。

④まず、「打順カーソル」（赤枠）を変更したい打順にあわせます。
（[⇩] [⇧] キーを使用します）

⑤次に、[M] キーを1回押すと、「打順カーソル」が青色に「選手名カーソル」が赤色に変わります。

⑥「選手カーソル」（赤枠）を変更したい選手名に合わせます。表示されている選手全てが選択できます。（[⇩] [⇧] キーを使用します）

⑦ここで [M] キーを1回押します。すると「打順カーソル」（青枠）で示されている打順に「選手カーソル」（赤枠）で示されていた選手が入ります。前にその打順にいた選手は、入ってきた選手と入れ替わります。

⑧以上の③〜⑦を繰り返して先発オーダーを設定してゆきます。

⑨設定が終了したら [スペース] キーを押して下さい。先発オーダーが確定します。

⑩先発オーダーが確定したら試合開始です。2人対戦の時は、2人とも先発オーダーを確定した時点で試合が始まります。

⑪選手名の中で黄色で表示されているのがピッチャーです。ピッチャーは必ず先発オーダーの中に入れて下さい。

⑫設定するのは打順のみで、守備位置の設定は行ないません。

⑬プレイヤー2の操作キーは、基本操作表（7ページ）を参照して下さい。

ピッチャーの操作

ピッチャーの投球は「拡大画面」で行ないます。画面に"PLAY BALL！"または"PLAY！"と表示された後、投球が出来ます。投球チャートは次の通りです。

1. 投球位置のセット
5. 牽制球
PLAY BALL！
2. 投球開始
投球動作（モーション）
4. 変化球設定
3. コース設定
球が手から離れる
捕手が捕球

1. 投球位置のセット

ピッチャーが構えている時、投球位置の設定ができます。

	プレイヤー1	プレイヤー2
投球位置の設定	← →	S F

2. 投球

スペース キーを押すと投球を始めます。この時カーソルキーを押しながら投球すると、球速がコントロールできます。なお、フォークボールは投球時に設定します。

	プレイヤー1	プレイヤー2	条件
投球	スペース	SHIFT	
スピードボール	スペース + ↓	SHIFT + C	
スローボール	スペース + ↑	SHIFT + E	フォークボールが投げられない投手のみ
フォークボール	スペース + ↑	SHIFT + E	フォークボールが投げられる投手のみ

（注意）フォークボールが投げられる投手：変化球のキレ「F」値＝1～9の投手
フォークボールが投げられない投手：変化球のキレ「F」値＝0の投手
（変化球のキレ「F」値については「チームをつくる・投手の設定」参照）

3. 球筋（高低）の設定

投手が球を離す時、カーソルキーを押すと、投球の高低がコントロールできます。
なお、投球の時に ↑ キーでフォークボールを指定しても、↑ キーで高めを設定するとフォークボールは変化しません。

	プレイヤー1	プレイヤー2	設定タイミング
高め	↑	E	球を手から離すとき
低め	↓	C	

4.球筋（コース）の設定

投手が球を離したあとにカーソルキーを押すと、コースがコントロールできます。

	プレイヤー1	プレイヤー2	設定タイミング
インコース(左打者はアウトコース)	[illegible]	S	球を手から離すとき、または球を手から離した後
アウトコース(左打者はインコース)	[illegible]	F	

4.変化球

球がピッチャーの手を離れてから、キャッチャーが捕球するまでの間にカーソルキーで変化球のコントロールが出来ます。変化球は、それぞれのピッチャーに設定されている「変化球のキレ」(チームエディットで設定できます）の値によって曲がり具合いが変わります。

		プレイヤー1	プレイヤー2
球種	ストレート	何も押さない	何も押さない
	カーブ	⇨	F
	シュート	⇦	S
	フォーク	(投球する時に設定する)	

5.牽制球

ランナーが塁にいる時、ピッチャーは牽制球を投げることが出来ます。

1. ピッチャーがセットポジションに入ったとき、M キーを押すと、画面は拡大画面から全体画面に変わります。
2. ここで、すかさず ⇨ ⇧ ⇦ ⇩ キーで塁を指定し、スペース キーで牽制球を投げます。塁を指定しなかった場合は、1塁に送球します。

キー操作	⇨	⇧	⇦	⇩
送球先	一塁	二塁	三塁	本塁

3. 牽制球を投げてランナーが塁からとびだした場合は、次の塁へ球を投げるか、球を持ったままランナーを追いかけます。⇨ ⇧ ⇦ ⇩ キーで塁を指定しながら、球を投げる（スペース キー）か、追いかける（M キー）か指定します。

キー操作	スペース	M
動作	送球	追いかけ

4. ピッチャーが牽制球を投げるときに スペース キーを押さずに M キーを押すとピッチャーが球を持ったまま指定した塁へ走り出すという珍プレイができます。ボークにはなりません。

打者が球を打つと、画面が「全体画面」に切り替わり、野手の操作が可能になります。

1.打球を捕る（野手を動かす）

①カーソルキー（ ⇨ ⇦ ⇩ ⇧ ）を使用して野手をコントロールし、打球を追いかけます。
②打球に追いつくと、自動的に捕球します。
③ベースについている野手は、球を追いかけることが出来ません。

2.送球する。

①捕球した野手は、(a) 送球する (b) 球を持って塁に向かって走るの2種類の動作ができます。
②カーソルキー（ ⇨ ⇦ ⇩ ⇧ ）は送球先の指定に使用しますが、球を持っていない野手については、カーソルキーの入力に従って移動を行ないます。
③長い距離の送球（外野からホームへ等）では、球がベースからそれることがあります。中継プレイなどの技術を磨きましょう。
④中継プレイのため、中継役の野手をカーソルキーで移動している最中に、 スペース や M キーを押すと、球を持っている野手は、その時押しているカーソルキーの指す塁へ送球したり走ったりしてしまいます。

	野手の動作		塁の指定			
キー操作	スペース	M	⇨	⇧	⇦	⇩
意　味	送球	球を持って走る	一塁	二塁	三塁	本塁

3.盗塁に対する送球

相手チームのランナーが盗塁を始めると、画面が「全体画面」に変わります。この時盗塁するランナーに対して送球ができます。操作方法は、上記の表と同じです。
たとえば、二塁ランナーが三塁へ盗塁しかけた場合、守備側は ⇦ ＋ スペース キーで三塁に送球します。(ただし、 ⇦ キーを押すのが一瞬でも遅れると、一塁に送球してしまいます。 ⇦ キーをまず確実に押してから スペース キーを押しましょう)

打撃の操作

バッターの操作は次のように行ないます。

動作		キー操作
バッターボックス内の位置移動		←, [illegible]
バットスイング	高目を打つ	↑ + スペース
	真ん中を打つ	スペース
	低目を打つ	[illegible] + スペース
バント		スイング途中で スペース を離す

走塁の操作

塁に出たランナーは、次の操作で自由に走塁ができます。

1. 走塁（盗塁）の操作

動作	操作	動作	操作
一塁から二塁へ進（盗）塁	[illegible] + M	二塁へ進塁中、一塁へ戻る	[illegible] + スペース
二塁から三塁へ進（盗）塁	[illegible] + M	三塁へ進塁中、二塁へ戻る	[illegible] + スペース
三塁から本塁へ進（盗）塁	[illegible] + M	本塁へ進塁中、三塁へ戻る	[illegible] + スペース

ただし、次の時はキー操作がきかないため、操作が出来ません。

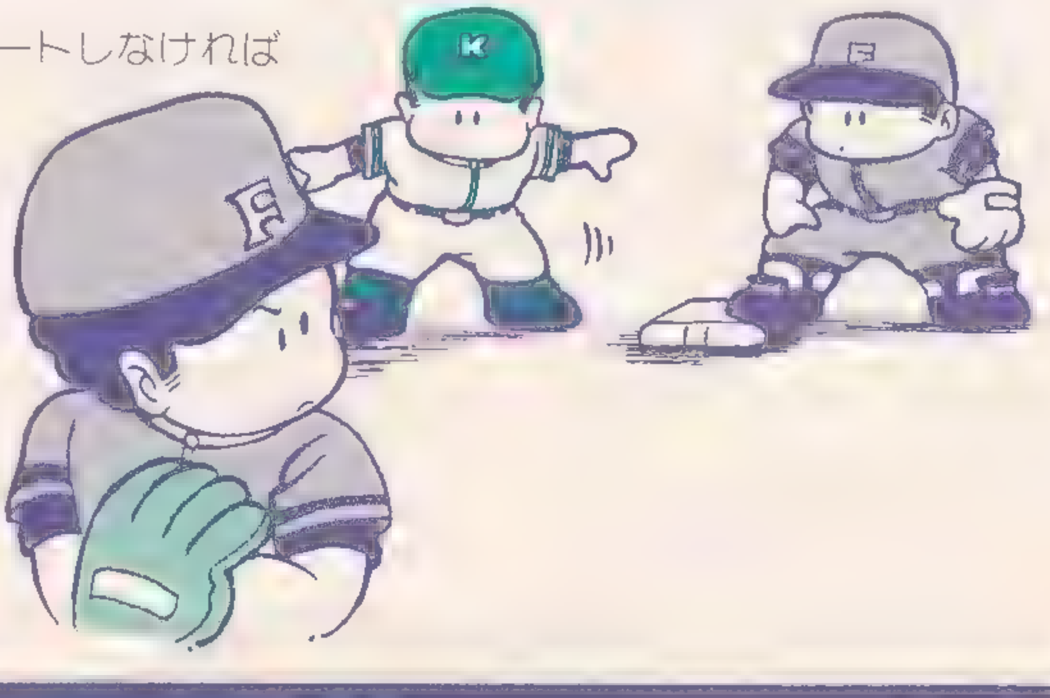
①進（盗）塁を開始した直後に進（盗）塁をやめて帰塁する動作。

②スライディングをしているときにスライディングをやめて帰塁する動作。

また、次の塁に進んでしまった時は、元の塁にはもどれません。

2. タッチアップの操作

操作方法は、上記の盗塁と同じです。ただしタッチアップの場合、通常の野球のルールと同じように、フライを捕球したあと塁をスタートしなければなりません。フライを捕球する前に塁を離れた時は一度元の塁に戻らなければなりません。塁に戻る前にタッチされるとアウトになります。



選手の交代

ゲーム中、攻撃、守備どちらも選手の交代ができます。

1.ピッチャーの交代

① F1 キーでタイムをかけます。("PLAY!" "PLAY BALL" および "LUCKY7" の文字が表示中は F1 キーはききません)
② スペース キーを押すと、画面にメンバー表が表示されます。「打順カーソル」が赤枠で、「選手名カーソル」が青枠で表示されています。
③ M キーを押すと「打順カーソル」が青枠に「選手名カーソル」が赤枠に変化します。
④ ↓ ↑ キーで控えのピッチャーを指定し、M キーを押して下さい。ピッチャーが交代します。
⑤交代が終わったあと自動的にゲームの画面に戻ります。
⑥ピッチャーは、いつでも交代出来ます。1球も投げずに交代させることも出来ます。
⑦控えのピッチャーは3人です。控えのピッチャーがいなくなると交代出来ません。

2.バッターの交代(代打)

① F1 キーでタイムをかけます。("PLAY!" "PLAY BALL" および "LUCKY7" の文字が表示中は F1 キーはききません)
② スペース キーを押すと、画面にメンバー表が表示されます。名前の前に ⚾ マークのついている打者が現在打席にはいっている打者です。
③「打順カーソル」(赤枠)を、↓ ↑ キーで ⚾ マークのところに移動させます。
④ M キーを押すと「打順カーソル」が青枠に「選手名カーソル」が赤枠に変化します。
⑤ ↓ ↑ キーで控えの選手(打者)を指定し、もう一度 M キーを押します。すると選手が交代します。
⑥交代が終わったあと自動的にゲームの画面に戻ります。
⑦打者は、いつでも交代出来ます。1球も投球を受けずに交代させることも出来ます。
⑧控えの打者は3人です。控えの打者がいなくなると交代出来ません。
⑨ピッチャーが打者の時、代打を出すと次の回からピッチャーを変えなければなりません。このため控えのピッチャーが残っていない時は、そのピッチャーに代打は出せません。

ゲームセーブ

セーブ/ロードできるデータ

以下のデータがセーブできます。

①自分の作ったチームのデータ

②ペナントレースの途中経過（チーム名、勝敗表）

2.セーブ/ロードできるメディア

以下のメディアにセーブできます。

①「コナミの新10倍カートリッジ」のSRAM

②3.5インチフロッピーディスク（フォーマットしてある事）

※テープセーブはできません

3.チームデータのセーブ/ロード

チームデータは、「TEAM EDIT」でチームを作った時、画面に表示される手順に従ってセーブします。セーブできるチーム数は、SRAM使用時で約20チーム
ディスク使用時で約40チームです。

詳しくは「チームを作る」（14ページ）を参照して下さい。

4.ペナントレース結果のセーブ/ロード

①ペナントレースの試合は、試合が終了すると、1試合毎に「セーブしておわる」と「つづける」の選択を行ないます。

②「つづける」の選択をすると、そのまま次の試合に入ります。

③「セーブしておわる」を選択すると、その時点のペナントレースの状態がセーブできます。

④セーブは「コナミのSRAM」または「ディスク」が選択できます。

⑤セーブされるのは、(a) ペナント参加チーム名 (b) それぞれのチームの試合数と勝敗です。

⑥データのロードはタイトル画面でペナントレース(PENNANT)を選択し、さらに「CONTINUE」を選ぶと自動的にデータがロードされてきます。

5.ゲームのセーブ/ロード

「新10倍カートリッジ」を併用すると、試合の途中でもそのままゲームのセーブが出来ます。セーブは「フロッピーディスク」に行ないます。(「コナミのSRAM」にはセーブできません）操作方法は「新10倍カートリッジ」の取扱説明書「6.ゲーム完全セーブ機能」（11ページ～13ページ）を参照して下さい。

設定チーム一覧

このゲームの中には、あらかじめ6つのチームのデータが入っています。自分のチームを作って戦う他に、この設定されているチームとも実力くらべをしてみてください。なお、これらの設定チームを自分のチームとして選択する事も可能です。

1.チームの特徴

チーム名	特徴	実力分析 投	打	走
フライヤーズ (FLYERS)	投・打・走にバランスのとれたレベルの高いチーム。スタープレイヤーはいないが、勝利をもぎ取る力は、6チーム中最高のレベルにある。	○	◎	○
ライダーズ (RIDERS)	足の速い選手がそろっており、足を生かした機動力野球が得意である。ピッチャーの“ぱりだか”はデッドボールが多いので注意が必要だ。	○	○	◎
神戸ラインズ (KOBE LINES)	投手力は6チーム中随一。それだけにピッチャーが打ち込まれるとあとは策なしに陥る可能性あり。	◎	×	△
ブレンズ (BRENDS)	リーグきっての弱体チーム。このチームで優勝できればあなたのレベルは相当なものだと考えていい。	△	○	×
プログラムス (PROGRAMS)	これといって特徴はなくあまり存在感のないチーム。ピッチャー“じゃんぷ”の速球を生かせば、優勝も夢ではない。	○	○	△
ダークス (DARKS)	弱体打線のチーム。すべては4番打者“もあい”の仕事ぶりが勝敗のカギを握る。	△	×	△

2.各チームのメンバー表

各チームのメンバー表は、「オープン戦・1P」「オープン戦・VS」「ペナントレース」「観戦」の各モードで希望のチームを選択すると表示されます。

「新10倍」を併用する時の注意

1.次の時は、 STOP キーによるポーズ機能は使用できません。

① “PLAY BALL！” 表示中

② “PLAY！” 表示中

③ “LUCKY 7” 表示中

2.ゲームセーブ機能でセーブしておいたデータをゲームロードすると、0.4%の確率でSCCの音がおかしくなる場合があります。しかしもう一度ロードすれば正常に動作します。

使用上の注意

☆カシオMX101、MX10、サンヨーMPC-1、MPC-25FD、日立MB-H3等は、PSGとSCCの音のバランスが悪くなります。ゲームの進行には影響はありません。

☆ご使用になるパソコンとTVモニターの組合せにより、音の大きさに多少の変化がでる場合がありますが、カートリッジの故障ではありません。お手数ですが、TVモニターの音量を調節してご使用下さい。

注意事項 および お願い

1.落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。

2.この製品は、MSX2規格のパーソナルコンピュータにてご使用いただけます。

3.カートリッジを着脱する時は必ず本体電源をOFFにしてください。

4.精密機器ですから絶対分解しないでください。

5.長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10～20分の休憩をしましょう。

6.この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。

7.商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」にご連絡ください。

関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-264-5678

関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内宝町　1-1-5 TEL06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678㈹

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL.06-334-0335㈹